

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan *Game Edukasi "Aksara Jawa"* bergenre *quiz* maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan *game Edukasi "Aksara Jawa"* harus menggunakan beberapa tahap-tahap pengembangan *game* secara berurutan.
2. Perancangan desain grafis *game Edukasi "Aksara Jawa"* diperlukan penggunaan grafis 2D dengan warna yang beragam serta penggunaan suara yang sesuai untuk *game*.
3. Cara memainkan *game* dibuat secara sederhana sehingga pengguna dapat memahami cara bermain.
4. *Game Edukasi "Aksara Jawa"* dapat berjalan disemua *smartphone Android* dengan minimum OS Jelly Bean.
5. *Game Edukasi "Aksara Jawa"* ini dapat dimainkan oleh semua kalangan mulai anak-anak hingga orang dewasa, dan juga dapat dijadikan sarana alternatif belajar mengenai aksara Jawa.
6. Pengekstrakan kedalam bentuk *.apk* membutuhkan SDK, dan JDK yang sudah di update ke versi terbaru.

5.2 Saran

Dari pembuatan *game Edukasi "Aksara Jawa"* ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya adalah sebagai berikut :

1. Grafik pada *game Edukasi "Aksara Jawa"* ini kedepannya dapat diperbaiki kembali dengan membuat grafik yang lebih menarik lagi sehingga membuat pengguna lebih tertarik.
2. Diharapkan kepada Developer selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan *game* ini menjadi lebih baik dan dapat dimainkan di semua *platform handphone* lainnya, seperti *IOS, Blackberry, Windows phone*, dan lainnya.

